



**You have downloaded a document from
RE-BUS
repository of the University of Silesia in Katowice**

Title: Pogrywanie w romantyzm

Author: Tomasz Gruszczyk

Citation style: Gruszczyk Tomasz. (2017). Pogrywanie w romantyzm. W: L. Zwierzyński, M. Wiszniowska, P. Paszek (red.), ""Ja" w przestrzeniach aksjologicznych : z problematyki podmiotowości w literaturze XIX-XXI wieku" (S. 280-298). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego



Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach - Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja.



UNIwersYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

TOMASZ GRUSZCZYK
Uniwersytet Śląski w Katowicach
Wydział Filologiczny

Pogrywanie w romantyzm

Gra, granie, odgrywanie, rozgrywanie i pogrywanie – wokół tych pojęć oraz stojących za nimi szczególnych sytuacji ogniskować się będą moje rozważania. Bibliografia poświęcona kategorii gry w polu badań lingwistycznych, socjologicznych, kulturoznawczych czy literaturoznawczych jest niezwykle bogata. Należałoby zatem wpierv dokonać przeglądu rozmaitych teorii gier, wskazać, że, choć obecne i praktykowane w kulturze od zamierzchłych czasów, gry przedmiotem badań stały się dopiero w wieku XX – i w tym miejscu przywołać *Homo ludens* Johana Huizingi, nie tylko wskazującego na zabawę jako paradygmatyczną formę życia zbiorowego, ale także prezentującego dwa podstawowe rozumienia terminu „gra”: jako walki o coś i jako przedstawienia czegoś¹. Tę obserwację uzupełnić można by o typologię gier zaproponowaną przez Rogera Caillois obierającego za aspekt różniący poszczególne grupy gier dominację jednego z czterech jej elementów: współzawodnictwa, przypadku, naśladownictwa oraz oszołomienia. Mówić trzeba by zatem o grach agonistycznych, aleatorycznych, mimetycznych i illinktycznych². Zasadne byłoby również zwrócenie uwagi na obecność w kulturze współczesnej

¹ Zob. J. HUIZINGA: *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Przeł. M. KURECKA, W. WIRPSZA. Warszawa 1967 (i następne wydania).

² Zob. R. CAILLOIS: *Gry i ludzie*. Przeł. A. TATARKIEWICZ, M. ŻUROWSKA. Warszawa 1997.

i jej tekstach (zwłaszcza o proveniencji postmodernistycznej) różnorodnych gier o charakterze językowym i tekstowym (tu mam na myśli przede wszystkim gry intertekstualne – aluzje, parodie, pastisze, cytaty i cytaty struktury), gry z konwencją, poetyką i stylem, wreszcie gry wątków tematycznych (perseweracja fabuł oraz postaci w rozmaitych adaptacjach, remediacjach, renarracjach). Mając w pamięci rozmaite ustalenia oraz perspektywy rozważań, proponuję jednakowoż podążyć innym szlakiem. Od razu jednak zaznaczę: nie będzie mowy o żadnej rewolucyjnej koncepcji czy teorii gry albo grania. Tej gry się nie podejmuję. Odwołam się zaledwie do kilku pól znaczeniowych pojęcia gry, które znajdziemy w dowolnym słowniku. A zatem: gra to i zabawa towarzyska, i same przedmioty służące do owej zabawy. To rozgrywka między zawodnikami lub zespołami, której stawką bywa zwycięstwo, ale to także wykonywanie melodii na jakimś instrumencie bądź też odtwarzanie – postaci, sytuacji – na scenie czy w filmie. Grać to podejmować się jakiejś gry: to włożyć się w, bądź wytwarzać, sytuację, w której pojawia się jakieś napięcie między systemem reguł a ich aktualizacją w konkretnym działaniu. I to napięcie właśnie staje się sednem grania. Ową definicję słownikową uzupełnić można wystąpieniami lingwistów uściślających, że do najważniejszych wyznaczników gry należy wliczyć interpersonalność, znajomość reguł, instrumentalność, celowość, wartościowanie i wreszcie fortunność/niefortunność³. Czym jest natomiast pogrywanie? To granie okazjonalne, bez większego zaangażowania, to także granie nieudolne. Pogrywać znaczy też postępować w określony, często nieuczciwy, sposób w stosunku do czegoś bądź kogoś. Można pogrywać nie tylko w coś, ale też z czymś lub z kimś.

Od 14 stycznia 2014 roku w Internecie można znaleźć interaktywny *popiół* <► *diament*⁴ – i zagrać. Jest to bowiem, jak określają dzieło jego twórcy (Agnieszka Słodownik, Michał Daniele-

³ E. JĘDRZEJKO, U. ŻYDEK-BEDNARCZUK: *O pojęciu „gra” i jego leksykalnych wykładnikach w aspekcie składni semantycznej*. W: *Gry w języku, literaturze i kulturze*. Red. E. JĘDRZEJKO, U. ŻYDEK-BEDNARCZUK. Warszawa 1997.

⁴ Zob. popioldiament.pl (dostęp: 4.01.2017).

wicz i Michał Szota) „gra tekstowa lub interaktywna opowieść”⁵. Można powiedzieć też inaczej: to internetowa gra paragrafowa, dzieło tekstowe, literackie, którego znaczenie nie jest czytelnikowi/odbiorcy/użytkownikowi raz na zawsze dane, ale udostępniane *in statu nascendi*. Ostateczny kształt i znaczenie utworu zależy tu od konkretnych działań użytkownika, od jego wyborów, decyzji, których podejmowanie przybiera postać rozgrywki. Cyfrowy *popiół* <▷diament nie zaistnieje, jeśli jego użytkownik nie podejmie gry. Doskonale to widać już w pierwszym paragrafie-fragmencie tekstu, z którym odbiorca/gracz ma do czynienia. Pytania w nim zawarte („Halo? Jesteś tam? ...Maciek?”) oraz możliwe odpowiedzi, spośród których można wybierać („Nie, ja tylko pogrywam” oraz „Tak, jestem tutaj”) inicjują taki a nie inny, rozgrywkowy tryb kontaktu z tekstem.

Ten inicjalny paragraf pokazuje, na czym będzie polegał kontakt z utworem oraz jego odbiór (lektura): w grze chodzi o czytanie opisów i dokonywanie wyborów, z których każdy odsyła do innego paragrafu/fragmentu. To po pierwsze. Po drugie zaś, to inicjalne pytanie, a zwłaszcza zaś możliwe odpowiedzi, jako performatywny akt, czynią z czytelnika gracza oraz postać należącą do świata przedstawionego: czynią z niego Maćka Chełmickiego. Co interesujące, obie odpowiedzi (swoją drogą – czy owego „Nie, ja tylko pogrywam” nie bylibyśmy skłonni czytać tu w znaczeniu: nie, nie jestem Maćkiem, ja tylko gram Maćka, tylko go odtwarzam; bez większego zaangażowania i wiary w tę iluzję podejmuję się tej rozgrywki?) prowadzą do tego samego, drugiego, paragrafu. Jakkolwiek czytelnik/gracz odpowie na to pierwsze pytanie, jakiegokolwiek wyboru nie dokona, stanie się Maćkiem, podejmie tę grę. W samą strukturę utworu zatem wpisany jest element bądź też mechanizm rozgrywki i nie ma możliwości, powtórzyć to raz jeszcze, odczytania tego dzieła bez podjęcia gry. To tekst nie tyle do czytania, ile do rozegrania. Mówiąc inaczej, to przykład literatury grywalnej⁶.

⁵ Ibidem.

⁶ Kategorię literatury grywalnej z anglosaskiego na grunt polskiego literaturoznawstwa przenosi m.in. Agnieszka Przybyszewska. Zob. A. PRZYBYSZEWSKA:

Zapytajmy teraz: Co to za gra? O czym to gra?

Sami twórcy twierdzą, że scenariusz tego utworu inspirowany był *Popiołem i diamentem* Jerzego Andrzejewskiego, że to cyfrowa, grywalna adaptacja powieści. Być może. Być może inspiracją było dzieło Andrzejewskiego. Ja twierdzę natomiast, że mamy tu do czynienia z niezwykle udaną adaptacją, owszem, *Popiołu i diamentu*, tyle że – Andrzeja Wajdy. W tym miejscu chciałbym zaznaczyć, że gdy mówię o adaptacji, mam na myśli przeniesienie i dostosowanie do wymogów innego medium nie tylko jakiejś fabuły, historii, świata przedstawionego oraz zamieszkujących go postaci, ale nade wszystko jakiegoś problemu, jakiejś idei, jakiejś wreszcie wizji, koncepcji świata i człowieka.

Interaktywny *popiół* <=> *diament* zatem to adaptacja Wajdowskiej adaptacji. Ale, co więcej, to dzieło, które dzięki twórcy je mechanizmowi gry opartemu na procedurze dokonywania wyboru aktualizuje najistotniejszy bodaj rys reżyserskiej interpretacji powieści Andrzejewskiego.

Chcąc zatem powiedzieć coś więcej o dziele cyfrowym, muszę wpięrk mówić o filmie Wajdy i o kanonicznej (aczk przecież niejednolitej) jego interpretacji.

* * *

Popiół i diament (1958) Andrzeja Wajdy poddaje się wielu odmiennym odczytaniom, różnorodnym, niekiedy nieprzystającym do siebie interpretacjom. Pierwsza, ta najoczywistsza, pozwala nam widzieć w dziele Wajdy film, którego reżyser zabiera głos w dyskusji o polskiej historii najnowszej, film rozrachunkowy, a zarazem polityczny. Polityczny dlatego, że obrazujący ścieranie się dwóch sprzecznych wizji Polski po 1945 roku, sił politycznych, ale i etosów. Pierwszą z tych sił – „Nową Polskę” – reprezentują komuniści, instalowani nad Wisłą przez Związek Radziecki w celu przejęcia władzy, narzucenia systemu i podporządkowania kraju Stalinowi.

Wśród nich znajdziemy oficerów Urzędu Bezpieczeństwa, polskie i radzieckie oddziały na ulicach miasta, w którym rozgrywa się akcja, oraz miejscowych oportunistów. Głównym przedstawicielem nowego porządku jest towarzysz Szczuka, sekretarz Komitetu Wojewódzkiego Polskiej Partii Robotniczej. Ucieleśnia on etos socjalistycznego działacza, a także mit komunistycznej walki o wolność i sprawiedliwość. Doskonale ukazuje to scena w pokoju po powrocie z bankietu: Szczukę odwiedza Podgórski i razem, popijając wino, słuchają rewolucyjnych pieśni z okresu hiszpańskiej wojny domowej, w której obaj brali udział, oraz wspominają poległych towarzyszy.

Na przeciwnym biegunie („Stara Polska”) znajdują się nie-dobitki przedwojennej szlachty i inteligencji – w filmie ukazani w niezbyt przychylnym świetle – ale nade wszystko osamotnieni żołnierze Armii Krajowej: Maciek Chełmicki i jego kompan Andrzej. Oni również będą pić alkohol, słuchać „swojej” pieśni i wspominać „swoich” poległych – w jednej z najsłynniejszych scen polskiego kina: w barze hotelu Monopol. Reprezentują etos AK, którego ideały to „poczucie obowiązku, przywiązanie do państwa i szacunek dla niego, dla Polski”⁷.

Ten wyraźny podział oraz polityczny wydźwięk opowieści trafił do dzieła Wajdy właśnie wprost z kart opublikowanej w 1948 roku powieści Jerzego Andrzejewskiego pod tym samym tytułem (choć wpieryw ukazywała się w prasie jako powieść w odcinkach pt. *Zaraz po wojnie*). Dzieło Andrzejewskiego spotkało się z owacyjnym przyjęciem ze strony władzy i życzliwym – krytyków, a także ówczesnej publiczności literackiej. Komunistyczne władze dostrzegły w niej szansę na legitymizację swego istnienia oraz działań. Sam pisarz w tym okresie swej biografii czynił z powieści „narzędzie umacniania władzy”, poprawiając je i zmieniając kolejne wersje⁸. Oto w powojennym chaosie i marazmie polityczno-

⁷ *To nie jest na sprzedaż... Co znaczył, co znaczy dzisiaj etos AK*. Z prof. A. Sicińskim rozmawia Z. Benedyktowicz. „Kwartalnik Filmowy” 1994, nr 6, s. 58–60.

⁸ Zob. J. SMULSKI: *O polskiej socrealistycznej krytyce (i samokrytyce) literackiej*. „Teksty Drugie” 2000, nr 1–2, s. 25–41.

-społecznym z jedyną racjonalną propozycją nowych porządków występują komuniści – *Popiół i diament* Andrzejewskiego nie tylko bowiem kreślił pejzaż społeczny i polityczny po odzyskaniu wolności, ale zawierał również cel interwencyjny. Miał „zasypać przepaść między komunistyczną władzą a wrogiem wobec tej władzy społeczeństwem”⁹. Andrzejewski ukazywał konflikt dwóch szlachetnych postaci – młodego akowca i starego komunisty. Pierwszy zabił drugiego z rozkazu podziemnej organizacji i był to czyn najgorszy z możliwych.

Adaptując powieść, Wajda, przy współudziale autora, znacznie ją zmienił. Z wielu wątków, które mieści pierwowzór literacki, Wajda wybrał ten najważniejszy; ten, który ukazuje „lirycznego bohatera w dramatycznej sytuacji” (dodajmy od razu – sytuacji wyboru: „zabić, czy nie zabić?”), a całą akcję ograniczył do jednej nocy – nocy z 8 na 9 maja 1945 roku; nocy między końcem wojny a początkiem pokoju¹⁰.

Zabieg dramaturgiczny, ustanawiający jedność czasu, miejsca i akcji, zbliża film w planie konstrukcyjnym do antycznej tragedii¹¹ i pozwala uznać, że czasoprzestrzeń historyczna jest tu

⁹ T. LUBELSKI: *Historia kina polskiego. Twórcy, filmy, konteksty*. Chorzów 2009, s. 186.

¹⁰ Z notatek Wajdy: „Ostatni dzień wojny. Poranek pierwszego dnia pokoju. Pokazać tej szczególnej nocy losy młodego człowieka uwikłanego w okupacyjną przeszłość, zmęczonego bohaterstwem, przeczuwającego inne, lepsze życie. Cóż to za piękny temat do filmu. Tej szczególnej nocy spotyka się przeszłość z przyszłością – i zasiada do jednego stołu. Przy akompaniamencie tang i foks-trotów bohater filmu, Maciek Chełmicki, szuka odpowiedzi, jak żyć dalej – jak rzucić dławiący bagaż przeszłości, rozwiązuje odwieczny dylemat żołnierza. Słuchać czy myśleć. A jednak Maciek zabije... Woli zabić człowieka, nawet wbrew sobie, niż oddać broń; postąpi jak przedstawiciel tego pokolenia, które liczy tylko na siebie i na pistolet dobrze ukryty, pewny i nie chybiący. Kocham tych nieustępliwych chłopców, rozumiem ich. Chcę moim skromnym filmem odkryć przed widzami kinowym ten skomplikowany i trudny świat pokolenia, do którego i ja sam należę”. A. WAJDA: *Podwójne spojrzenie*. Warszawa 2000, s. 9.

¹¹ Pierwszym, który podjął sygnalizowany przez Wajdę w wywiadach problem antycznej struktury filmu, był Ernest Bryll. W opublikowanej w roku premiery *Popiołu* recenzji zatytułowanej *W cieniu antycznego fatum* pisał: „Obcho-

umowna, po prawdzie bowiem akcja rozgrywa się w czasie mitycznym. U początków, u narodzin – państwa, porządku politycznego, społecznego oraz etycznego. Ponadto miejsce akcji – hotel Monopol, w którym trwają przygotowania do uroczystości z okazji zakończenia wojny – staje się przestrzenią gromadzącą przedstawicieli całego narodu polskiego, dając przekrojowy obraz polskiego społeczeństwa.

Wypada w tym miejscu zapytać: Po jaką więc mitologię sięga Wajda? Jakie tradycje wpisuje we własną narrację? Odpowiedź jest oczywista: są to polskie mity narodowe wpisane w kontekst tradycji romantycznej¹². Powiedzmy to jeszcze inaczej: Wajda wpisuje swe dzieło w romantyczno-symboliczny paradygmat kultury. Ów romantyczno-symboliczny paradygmat definiowała swego czasu Maria Janion:

W ciągu prawie dwustu lat od epoki porozbiorowej poczynając, a na stanie wojennym i po nim kończąc, w Polsce przeważał dość jednolity styl kultury, styl symboliczno-romantyczny. Romantyzm właśnie – jako pewien wszechogarniający styl – koncepcja i praktyka kultury – budował przede wszystkim poczucie tożsamości narodowej i bronił symboli tej tożsamości. [...] Kanon romantyczny przechodził z pokolenia na pokolenie. Dość jednolita kultura ta organizowała

dzą nas moralne racje poszczególnych bohaterów. O sympatii, jaką darzymy persony dramatu, decyduje ich racja wewnętrzna, ich wierność samemu sobie i fatum. [...] W innym świecie, w innych konwencjach toczy się pojedynek między Maćkiem a Szczuką, w innym świecie pozostają epizodyczni bohaterowie dramatu. [...] Na Szczukę i Maćka od samego początku pada cień tragicznego finału. Wszelkie ich poczynania są w gruncie rzeczy tylko przebywaniem etapów dzielących ich od nieuniknionego końca. [...] Legenda o roku 1944 spełnia wszelkie postulaty antycznego pojęcia tragiczności”. E. BRYLL: *W cieniu antycznego fatum*. „Ekran” 1958, nr 49, cyt. za: K. KORNACKI: „Popiół i diament” *Andrzeja Wajdy*. Gdańsk 2011, s. 368–369.

¹² Z tego też powodu Stanisław Ozimek uznaje Andrzeja Wajdę za najważniejszego przedstawiciela nurtu romantyczno-ekspresyjnego w Szkole Polskiej. Zob. S. OZIMEK: *Film fabularny*. W: *Historia filmu polskiego*. T. 4: 1957–1961. Red. J. TOEPLITZ. Warszawa 1980.

się wokół wartości duchowych zbiorowości, takich jak ojczyzna, niepodległość, wolność narodu, solidarność narodowa. Interpretacja tych wartości posługiwała się bądź kategoriami tytejskimi, bądź martyrologiczno-mesjanistycznymi¹³.

Jakie mity, jakie wzorce kulturowe i tożsamościowe składają się na ten paradygmat? Po pierwsze: apoteoza romantycznego czynu zbrojnego. Ogromne znaczenie, jakie przypisuje się heroizmowi powstańca, spiskowca, płacącego trybut ojczyźnie. Mowa tu zatem o romantycznym bohaterze, jednostce wybitnej, która dokonuje heroicznych czynów.

Po drugie: mit podporządkowania wybitnej jednostki sprawom narodowym. Ostatecznym uzasadnieniem postępowania zawsze jest interes zbiorowości. Kwestia jednostkowego życia schodzi na dalszy plan.

Po trzecie: apologia cierpienia i niepowodzenia. Innymi słowy: romantyczny mesjanizm jako uprawomocnienie, legitymizacja „kultury klęski”. W jego ramach zbiorowe doświadczanie cierpienia buduje wspólnotę.

Po czwarte wreszcie: romantyczne zaczarowanie świata i zaklinanie rzeczywistości, które wypiera zdrowy rozsądek. Racjonalna ocena sytuacji zawsze przegrywa z romantycznym oczekiwaniem na cud. Dowodów na to w polskiej historii mamy bez liku – by wspomnieć tylko polskie powstania narodowe, włącznie z warszawskim z 1944 roku, wszystkie skazane na klęskę.

Podsumowując, w tak rozumianym romantyczno-symbolicznym paradygmacie kultury jednostce przypada rola bohatera, a zarazem ofiary – wypełnienie narzuconych obowiązków nieuchronnie prowadzi do klęski. Świadoma tego jednostka stanąć musi w obliczu konfliktu wartości¹⁴ – a to możliwe zarzewie buntu. Jak

¹³ M. JANION: *Do Europy – tak, ale z naszymi umarłymi*. Warszawa 2000, s. 22–23.

¹⁴ Co zresztą, jak zauważyła Alicja Helman, jest jednym z sygnałów bliskości sztuki romantyzmu i Szkoły Polskiej: „Konfliktowy charakter stosunków jednostka – społeczeństwo, konflikt wartości, między którymi trzeba wybierać, ostre kontrasty, upodobanie do chwytów szokujących, indywidualistyczne roz-

zwięźle a przekonująco pisał Stanisław Brzozowski, romantyzm polega bowiem

na tem, że człowiek usiłuje stworzyć świat, w którym jego ja nie byłoby bezsilnym widzem, chce stworzyć świat posłuszny naszej woli, odpowiadający naszej myśli, psychice. Obiera za punkt wyjścia psychikę taką, jaką ukształtowało w nim społeczeństwo, wytworzoną w nim przez nie – gdy usiłuje żyć na zasadzie tej psychiki, nie kłamiąc przed samym sobą, spostrzega, że jest to niemożliwe, że otaczająca go rzeczywistość nie odpowiada temu postulatowi. Psychika musi kapitulować, rzec się samej siebie, podporządkować nieuznawanemu przez nią ładowi rzeczy, brać udział w życiu społecznym, nie zważając, że nie czuje się z niem aż do dna solidarną, – albo też musi ona wstąpić na drogę buntu. Bunt psychiki przeciw społeczeństwu, które ją wytworzyło – oto romantyzm. Romantyzm – o ile psychika, walcząc przeciw społeczeństwu, przyjmuje samą siebie za podstawę tej walki, gdyż ona sama jest właśnie częścią tego społeczeństwa, jego kwiatem. Romantyzm to bunt kwiatu przeciwko swym korzeniom¹⁵.

Tym romantycznym, a zarazem tragicznym bohaterem w filmie Wajdy jest właśnie brawurowo zagrany przez Zbigniewa Cybulskiego Maciek Chełmicki – młody mężczyzna, który dostał się w tryby historii i stał się mimowolnie jej nieszczęsną ofiarą. Ma on do wykonania zadanie, które zleciła mu organizacja – ma zabić sekretarza KW PPR, niejakiego Szczukę. To właśnie, z perspektywy mitycznej, jest ów czyn heroiczny, czyn bohaterski. Aleksander Jackiewicz w postaci Maćka widział nowe wcielenie Kordiana Słowackiego (ale też Mickiewiczowskiego Gustawa-Konrada) – mło-

wichrzenia – to wszystko, co odnajdujemy w sztuce romantyzmu, odnajdujemy też w Szkole Polskiej”. A. HELMAN: *Wymiar naszych spraw. Czy kinematografia polska jest kinematografią narodową*. „Kino” 1968, nr 7, s. 9.

¹⁵ S. BRZOWSKI: *Legenda Młodej Polski. Studya o strukturze duszy kulturalnej*. Warszawa–Wrocław 1983, s. 33–34.

dzieńca, fantasty i spiskowca, który bierze na siebie rolę mściciela narodowego:

Mieliśmy także w tej powieści Konrada czy Kordiana – wymienionego Maćka Chełmickiego. Ten młody, 22-letni człowiek, były akowiec, wraz ze swoimi najbliższymi kolegami z okresu okupacyjnej konspiracji prowadzi walkę z komunistami. W decydującym momencie, niby Kordian, bierze na siebie zadanie zabicia głównego wroga (w skali wojewódzkiej, wszystko tu jest w skali wojewódzkiej). [...] Maciej zabija Szczukę. Kordian zabił „cara”. [...] Maciek Chełmicki w filmie wyraźniej niż w powieści przywodzi na myśl Kordiana¹⁶.

Wajda ukazał ten czyn na ekranie jako pospolite zabójstwo człowieka szlacheckiego, poprzedzone w dodatku nieudanym zamachem, w którym ginie dwóch niewinnych robotników (w otwierającej film scenie). To pierwsza, wyraźna rysa na obliczu romantycznego bohatera.

Kolejnym pęknięciem jest – paradoksalnie – uczucie, miłość, jaka wybucha między Maćkiem a Krystyną, barmanką z hotelu Monopol. To przez nią Maćkiem owładnie myśl o własnym, indywidualnym szczęściu i możliwości przedłożenia go ponad obowiązki narodowy. Znakomicie ten moralny dylemat ukazuje scena rozmowy między kochankami w zniszczonym kościele – z umieszczonym na pierwszym planie wiszącym na krzyżu głową w dół Chrystusem.

Dylemat ten wzmacniają jeszcze bardziej (wymyślona już na planie i ostatecznie włączona do filmu) tzw. scena spirytusowa w barze czy scena w hotelowej toalecie, gdy Maciek, zdesperowany, nie wiedząc, co robić, kołysze się na drzwiach (rozchwiany między przeciwstawnymi racjami) i pyta Andrzeja (Adam Pawlikowski): „Czy ty w to wszystko jeszcze wierzysz?”. Jego przyjaciel, a zarazem zwierzchnik, odpowiada: „To nie ma tutaj żadnego znaczenia”.

¹⁶ A. JACKIEWICZ: *Moja filmoteka. Kino polskie*. Warszawa 1983, s. 28, 30.

Nie ma to żadnego znaczenia dlatego, że nasi spiskowcy i buntownicy znają tylko romantyczny model patriotyzmu, model całkowitego oddania sprawie. Nie potrafią odnaleźć się w nowej sytuacji społecznej, która wymaga innego typu zaangażowania, nie potrafią nie prowadzić walki na śmierć i życie. W ich postępowaniu pokutują romantyczno-symboliczne mity i wzorce. Nieprzypadkowo Maciek, niezależnie od pory dnia czy nocy, błąka się po mieście w ciemnych okularach. Tłumaczy, co prawda, w pewnym momencie, że to konieczność – że po wędrowce w warszawskich kanałach i zatruciu gazami cierpi na wieczne zapalenie spojówek – ale okulary te można też odczytywać jako symbol ograniczonej widoczności. Maciek bowiem to człowiek o ograniczonym widzeniu – podporządkowany rozkazom oraz takim a nie innym wzorcom kulturowym. Okulary zdejmuje raz jeden tylko: w scenie z Krystyną, gdy ta przychodzi do jego pokoju, gdy rodzi się między nimi uczucie. Wtedy widzi jaśniej, wtedy pragnie życia – Konrad cofa się w Gustawa. Ale zanim dziewczynę do pokoju wpuści, zanim jej otworzy drzwi, musi zając się bronią – atrybutem i narzędziem spiskowca. Musi znaleźć zgubioną gdzieś pod stołem iglicę pistoletu. Po nocy z Krystyną zatknie pistolet za pas i założy ciemne okulary.

Wajda w *Popiele i diamencie* więzi Maćka Chełmickiego w romantycznym paradygmacie kultury. Z formacji Armii Krajowej czyni spadkobierców owej mitologii, z którą próbuje dyskutować. Dyskusję tę prowadzi z pozycji podobnej do tej, którą niegdyś obrał Norwid – jego słowa zresztą są mottem tego filmu, a wcześniej zainspirowały Andrzejewskiego:

Coraz to z ciebie, jako z drzazgi smolnej,
Wokoło lecą szmaty zapalone;
Gorejąc, nie wiesz, czy stawasz się wolny,
Czy to, co twoje, ma być zatracone.

Czy popiół tylko zostanie i zamęt,
Co idzie w przepaść z burzą? Czy zostanie

Na dnie popiołu gwiaździsty dyjament,
Wiekuistego zwycięstwa zaranie?...¹⁷

Wajda stawia Norwidowskie pytanie, a momentami zdaje się udzielać także Norwidowskiej odpowiedzi. Mówi, że „Polak jest olbrzym, a człowiek w Polaku jest karzeł – i jesteśmy karykatury, i jesteśmy tragiczna nicość i śmiech olbrzymi... Słońce nad Polakiem wstawa, ale zasłania swe oczy nad człowiekiem...”¹⁸.

Z interpretacją Wajdy, z jego myśleniem o polskiej tradycji i kulturze oraz jej roli w konstytuowaniu i utrwalaniu zbiorowej tożsamości, można się zgadzać lub nie. Można przecież stwierdzić – jak Kazimierz Kutz – że bohaterowie Andrzejewskiego i Wajdy są typowymi reprezentantami tak bardzo polskiej głupoty, która przedkłada romantyczny gest nad życie ludzkie. Zresztą niedługo po premierze *Popiołu i diamentu* Kutz zrealizował film pod znaczącym tytułem *Nikt nie woła*, w którym główny bohater jest żołnierzem Armii Krajowej, poszukiwanym przez swoich byłych towarzyszy broni za nieposłuszeństwo: nie wykonał wyroku śmierci na komuniście...

Tę Wajdowską ambiwalencję wobec podejmowanego zagadnienia najcelniej chyba ujął Aleksander Jackiewicz, pisząc, iż *Popiół i diament* „jest hymnem i świętokradztwem”¹⁹.

* * *

Cyfrowa adaptacja sięga po większość wymienionych tu scen Andrzejewskiego i Wajdy. Ale co ważniejsze – oparcie mechaniki rozgrywki na procedurze wyboru, którego ma dokonać użytkownik wcielający się w postać Maćka, wyzyskuje wpisana w i ewokowaną przez dzieło Wajdy dramatyczną, a nawet tragiczną, sytuację niemożliwości słusznego wyboru. Znamienna bowiem dla gry pa-

¹⁷ C.K. NORWID: *W pamiętniku*. W: IDEM: *Pisma wierszem i prozą*. Warszawa 1970, s. 77.

¹⁸ C.K. NORWID: *List do Michaliny Zaleskiej*, 14 XI 1862. W: IDEM: *Pisma wierszem i prozą...*, s. 323.

¹⁹ A. JACKIEWICZ: *Moja filmoteka...*, s. 33.

ragrafowej w odmianie fabularnej jest, do pewnego stopnia, ograniczona swoboda poruszania. Gracz/Maciek zawsze wybiera spośród zaledwie dwóch możliwości. I, jakkolwiek potoczy się rozgrywka, w większości przypadków gracz musi zetknąć się z pewnymi węzłowymi paragrafami, a Maciek musi znaleźć się w kluczowych sytuacjach. Ograniczenie swobody poruszania się i podejmowania decyzji, działań (tak charakterystyczne dla bohatera Wajdy) w realizacji cyfrowej, wysuwa się na plan pierwszy. „Kiepska iluzja wyboru” – taki komentarz padł z ust studentów, którym zaproponowałem tę grę na zajęciach. Paradoksalnie jednak to jedno zdanie sięga sedna tej gry. Oto bowiem w większości przypadków rozgrywka kończy się w momencie, gdy Maciek (wcześniej czy później) zabił Szczukę, a sam umiera postrzelony przez polskich żołnierzy – tak, jak to ma miejsce w oryginale. Maciek pozostaje wierny ideałom, takiemu a nie innemu etosowi, dlatego musi zginąć. Odpowiednie poprowadzenie rozgrywki może jednak przywieść do węzłowego paragrafu, który daje szansę pokierowania losem Maćka w całkiem innym kierunku. Ostatecznie zrezygnuje on z wykonania rozkazu i zdecyduje się na zawalczenie o własną przyszłość i miłość. Dokąd go to poprowadzi? Po miesiącu aresztuje go UB – przebywając w więzieniu, dowiaduje się, że dwa dni po ucieczce z Krystyną ujęto Andrzeja, a ten wydał go po kilku przesłuchaniach. Na niewiele to się zdało – kilka miesięcy później Andrzej został skazany na karę śmierci, wyrok wykonano. Od tego paragrafu gracz nie podejmuje już żadnych wyborów – może wyłącznie przechodzić do kolejnych fragmentów. Z nich dowiaduje się, że jego bohater po wyjściu z więzienia w 1956 roku pragnie odszukać swą Krystynę, ale znajduje tylko jej grób – dziewczyna zmarła na skutek zakażenia po aborcji. Jedyne, co mu pozostaje, to przeszłość, do której wraca pamięcią, i alkohol. Jest wojennym rozbitkiem o twardych poglądach nieumiejącym odnaleźć się w nowej rzeczywistości. Ostatnie zdanie fabuły brzmi: „W 1974 umierasz na raka płuc”.

Trudno powiedzieć, by gracz/Maciek kroczący tą właśnie ścieżką fabularną mógł uznać się za wygranego. Wszak to, o co chciał zawalczyć i zawalczył, ostatecznie zostało mu odebrane. W dodat-

ku sprzeniewierzył się ideałom i, jak go określiliśmy, romantycznemu etosowi. Maciek postąpił nieuczciwie – to jasne – nieuczciwie wobec swojego towarzysza, Andrzeja, wobec organizacji, ale nade wszystko – wobec zasad gry, w której od dłuższego czasu brał udział. Mam tu na myśli zasady etyczne i pewną aksjologię – tę właśnie, o której wcześniej była mowa. Innymi słowy: Maciek/gracz dokonujący tego właśnie wyboru okazuje się tym, który pogrywa w patriotyzm i romantyczny z ducha etos oraz pogrywa z partnerami tej gry.

I w tym miejscu możemy powrócić do inicjalnego paragrafu *popiołu* ◀▷ *diamentu*, by stwierdzić, że tak naprawdę zawarta jest w nim cała problematyka utworu, a także możliwe jego zakończenia. Pytanie „Halo? Jesteś tam? ...Maciek?” czytać można bowiem nie tylko jako zaproszenie do rozgrywki, ale jako padającą z wnętrza na romantyczny sposób ukształtowanego świata prośbę o ideową deklarację. „Tak, jestem” – oznaczałoby zatem: tak, wierzę w te ideały i brnę w to do końca. „Ja tylko pogrywam” natomiast – nie jestem przekonany co do ich zasadności, wartości i użyteczności, gotów jestem postępować nieuczciwie, cynicznie, dla własnych partykularnych interesów. I byłoby to nie odpowiedzi gracza, lecz bohatera – Maćka. Jakkolwiek jednak odpowie zarówno gracz, jak i Maciek, dobrnięcie do finiszu i zakończenie gry przynieść może wyłącznie przegraną. I propozycję kolejnej rozgrywki. Opuszczenie ostatniego paragrafu gry („Koniec”) możliwe jest bowiem tylko poprzez kliknięcie łącza „Rozegraj to jeszcze raz” i przejście do paragrafu inicjalnego. I tak: *ad infinitum*. W ten sposób właśnie, w performatywnym i nieustannie powtarzanym akcie rozgrywki uobecnia się ewokowane w dziele Wajdy uwięzienie w romantyczno-symbolicznym paradygmacie kultury.

* * *

To niewinne, zdawałoby się, doświadczenie lekturowe skłaniać może ku refleksjom bardziej ogólnej natury. Niesie ono pokusę pomyślenia o powracaniu paradygmatu romantycznego w różnych obszarach dzisiejszej kultury czy też, szerzej, życia społecznego

właśnie w kategoriach gry. Tak chyba właśnie – jako granie lub pogrywanie – zobaczyła też uobecnianie się w ostatnich latach niektórych elementów czy też reguł romantycznego paradygmatu Maria Janion. W *Liście do Kongresu Kultury* z października 2016 roku pisała:

Dziś obserwujemy oczywisty, centralnie planowany zwrot ku kulturze upadłego, epigońskiego romantyzmu – kanon stereotypów bogoojczyźnianych i Smoleńsk jako nowy mesjanistyczny mit mają scalać i końć skrzywdzonych i poniżonych przez poprzednią władzę²⁰.

„Upadły, epigoński romantyzm”, jak chce badaczka, byłby tutaj zorganizowanym wokół pewnych wartości systemem reguł wyznaczających pewien zakres zachowań, reakcji i interakcji społecznych – spełniony zatem zostałby warunek interpersonalności gry jako ciągu powtarzających się czynności, wykonywanych przez co najmniej dwie osoby znające reguły czy też zasady owej gry. Granie w romantyzm (a może raczej – pogrywanie w romantyzm) polegałoby na aktualizowaniu niektórych elementów owego systemu (romantyzmu w jego wersji martyrologiczno-mesjanistycznej) w konkretnym społecznym działaniu. By grać, wcale nie trzeba sięgać po wszystkie z nich. Ważne jednak, by tworzyły one spójne środowisko gry oraz swoisty język, umożliwiające nie tylko porozumiewanie się partnerów w grze, ale także rozumienie i wyjaśnianie wszystkich zjawisk, które zachodzą w obrębie uprawianej gry. Ów romantyczny system wartości oraz idący wraz z nim system zachowań społecznych i kulturowych praktyk ma jednak być – w rozumieniu Janion – elementem jeszcze innej gry: cynicznej gry politycznej. Tutaj należałoby mówić o ujawnieniu kolejnych aspektów szeroko rozumianej gry. Mam bowiem na myśli instrumentalność (właściwe grze posługiwanie się narzędziami,

²⁰ M. JANION: *List do Kongresu Kultury z 7 października 2016 roku* – <http://www.kongreskultury2016.pl/wp-content/uploads/2016/08/prof-kongres-kultury-6-7-pa%C5%BAdziernika-2016.pdf#page=2&zoom=110,-101,738> (dostęp: 10.10.2016).

środkami – w tym przypadku „Smoleńsk jako nowy mesjanistyczny mit”) oraz celowość i wartościowanie (gra jako działanie celowe, nastawione na określony rezultat, korzyść o pewnej wartości – zysk polityczny).

Tłumaczenie powrotu romantycznego paradygmatu jako efektu politycznej strategii i odgórnego sterowania nie wydaje się jednak wyczerpywać zjawiska. Tak powszechne dziś oznajmianie na każdym kroku przywiązania do takich wartości, jak ojczyzna, naród i Bóg, oraz ujmowanie tych kategorii we wzorce myśli romantycznej zdaje się mieć bowiem różne źródła. Może to być, na przykład, autentyczna potrzeba myślenia i doświadczania siebie samego w wymiarze ponadjednostkowym, wspólnotowym. Potrzeba ta nie była zaspokajana w ostatnim ćwierćwieczu, dlatego też przybrała postać pragnienia powrotu do jakiejś mitycznej, egalitarystycznej jedności. Tę zaś odnajdujemy bez trudu w polskim romantyzmie. Znamienne, że manifestowanie tożsamości narodowej oraz (pop) kulturowy zwrot ku chwalebnej historii, w której Polacy są i bohaterami, i ofiarami (a czasem też: bohaterami, bo ofiarami), łączy się z domaganiem się od siebie i innych ofiarności dla oraz w imię tak, a nie inaczej rozumianych wartości.

W cytowanym już tu szkicu Maria Janion wskazywała, że ostatnia kulminacja romantyzmu w Polsce miała miejsce w czasie „karnawału Solidarności” – wtedy to „manifestacje tożsamości narodowej wykorzystywały symbole, gesty i rytuały kultury romantycznej, zwłaszcza zaś martyrologicznego mesjanizmu”²¹. Te same symbole i rytuały powracają również dziś – w nowym kontekście społecznym, politycznym, ale i kulturowym. Powracają zbanalizowane i zwulgaryzowane, nierzadko wykorzystywane jako narzędzia nacjonalistycznego zawłaszczania kulturowego – o czym nie świadczą może jeszcze wydarzenia społeczne o charakterze masowym, swoiste performatywne akty zbiorowe (rytualne marsze, pochody, obchody – o wyraźnym charakterze przedstawieniowym²²),

²¹ M. JANION: *Zmierzch paradygmatu...*, s. 25.

²² Opisem polskiej kultury z perspektywy dramatyczno-przedstawieniowej zajmuje się Dariusz KOŚCIŃSKI: *Teatra polskie. Historia*. Warszawa 2010. W szkicu *Polska w żałobie. Między obrzędem a ceremonią* dopowiada, że „kultura, a na-

ale powszechne obnoszenie się z symbolami i znakami o charakterze narodowo-patriotycznym na co dzień – już z całą pewnością. Romantyczne akcesorium wchodzi w skład popkulturowego systemu sygnifikacji – za jego pomocą oznajmia się i manifestuje własną obecność i wyjątkowość w masie społecznej. Ślepe i bezkrytyczne korzystanie z jego zasobów nie jest niczym innym jak pogrywaniem w romantyzm oraz z romantyzmem.

Jednym z wielu pożytków płynących z gry w *popiół* ◀▷ *diament* może być refleksja o niemożliwości pełnej identyfikacji z romantycznym bohaterem – Mackiem, oraz z romantycznym etosem. Maciek wszak również unika w tej grze jednoznacznej identyfikacji. Innym może być myśl, że żadne podjęcie gry z systemem romantycznych (i jakichkolwiek innych) wartości nie jest moralnie niewątpliwe i zawsze ma swoje konsekwencje. Ta też myśl winna zjawiać się w momencie rozpoczynania jakiegokolwiek gry. Jak w cyfrowym *popiele* właśnie, w którym wpierw trzeba odpowiedzieć na to wcale nie proste pytanie: „Halo? Jesteś tam? ...Maciek?”.

Bibliografia

- BRYLL E.: *W cieniu antycznego fatum*. „Ekran” 1958, nr 49.
- BRZozowski S.: *Legenda Młodej Polski. Studya o strukturze duszy kulturalnej*. Warszawa–Wrocław 1983.
- CAILLOIS R.: *Gry i ludzie*. Przeł. A. TATARKIEWICZ, M. ŻUROWSKA. Warszawa 1997.
- wet szerzej – tożsamość polska – ma charakter wybitnie dramatyczno-przedstawieniowy, czego dowodzi zarówno sposób istnienia wydarzeń historycznych, praktyka polityczna czy dominujące formy religijności, jak i znaczenie oraz odmiennność rodzimych przedstawień. W dziejach tak rozumianej kultury polskiej szczególną rolę odgrywają działania zbiorowe na wielką skalę, związane z aktami żałobnymi i pogrzebami, poczynając od pochówków królewskich, przez barokowe *pompa funebris* i narodowe pogrzeby wielkich Polaków, po wspólnotowe obrzędy po śmierci Jana Pawła II. Wydarzenia i działania następujące po katastrofie w Smoleńsku wpisały się w ten ciąg, co zresztą bardzo szybko zauważyli komentatorzy, przywołując choćby wawelskie pogrzeby Słowackiego i Piłsudskiego czy snując porównania do żałoby papieskiej”. D. KOŚCIŃSKI: *Polska w żałobie. Między obrzędem a ceremonią*. „Teatr” 2010, nr 7–8 – <http://www.teatr.pl/pl/artykuly/99540.html> (dostęp: 15.02.2017).

- HELMAN A.: *Wymiar naszych spraw. Czy kinematografia polska jest kinematografią narodową*. „Kino” 1968, nr 7.
- HUIZINGA J.: *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Przeł. M. KURECKA, W. WIRPSZA. Warszawa 1967.
- JACKIEWICZ A.: *Moja filмотeka. Kino polskie*. Warszawa 1983.
- JANION M.: *Do Europy – tak, ale z naszymi umarłymi*. Warszawa 2000.
- JANION M.: *List do Kongresu Kultury z 7 października 2016 roku* – <http://www.kongreskultury2016.pl/wp-content/uploads/2016/08/prof-kongres-kultury-6-7-pa%C5%BAdziernika-2016.pdf#page=2&zoom=110,-101,738> (dostęp: 10.10.2016).
- JĘDRZEJKO E, ŻYDEK-BEDNARCZUK U.: *O pojęciu „gra” i jego leksykalnych wykładnikach w aspekcie składni semantycznej*. W: *Gry w języku, literaturze i kulturze*. Red. E. JĘDRZEJKO, U. ŻYDEK-BEDNARCZUK. Warszawa 1997.
- KORNACKI K.: *„Popiół i diament” Andrzeja Wajdy*. Gdańsk 2011.
- KOSIŃSKI D.: *Polska w żałobie. Między obrzędem a ceremonią*. „Teatr” 2010, nr 7–8 – <http://www.e-teatr.pl/pl/artykuly/99540.html> (dostęp: 15.02.2017).
- KOSIŃSKI D.: *Teatra polskie. Historia*. Warszawa 2010.
- LUBELSKI T.: *Historia kina polskiego. Twórcy, filmy, konteksty*. Chorzów 2009.
- NORWID C.K.: *Pisma wierszem i prozą*. Warszawa 1970.
- OZIMEK S.: *Film fabularny*. W: *Historia filmu polskiego*. T. 4: 1957–1961. Red. J. TOEPLITZ. Warszawa 1980.
- PRZYBYSEWSKA A.: *Ku literaturze grywalnej (kilka uwag wstępnych)*. „Przegląd Kulturoznawczy” 2014, nr 2.
- SMULSKI J.: *O polskiej socrealistycznej krytyce (i samokrytyce) literackiej*. „Teksty Drugie” 2000, nr 1–2.
- To nie jest na sprzedaż... Co znaczył, co znaczy dzisiaj etos AK. Z prof. A. Sicińskim rozmawia Z. Benedyktowicz*. „Kwartalnik Filmowy” 1994, nr 6.
- WAJDA A.: *Podwójne spojrzenie*. Warszawa 2000.

Tomasz Gruszczyk

Playing with Romanticism

Summary

This article is an attempt to present the re-emergence of the Romantic symbolic paradigm in contemporary culture in an unusual form of play, or, a game. The author illustrates this phenomenon with Agnieszka Słodownik, Michał Danielewicz and Michał Szota's interactive narrative entitled *ashes > diamonds*,

which is a digital, playable adaptation of Andrzej Wajda's movie *Ashes and Diamonds* (being an adaptation itself of Jerzy Andrzejewski's literary work). Their digital work uses Andrzejewski's and Wajda's plot and characters, but first of all, it adapts a certain problem, vision, idea, and the concept of the world with human and ethical values which are derived from the Romantic tradition. The game's mechanics contemporizes them and uses them to transform the protagonist – and the gamer as well – into a tragic figure who is trapped in a world of Romantic myths and unable to make the right choice. The interpretation proposed by the author of this article allows him to consider the re-emergence of Romantic symbols and myths in contemporary cultural texts and performative (individual and collective) acts as examples of playing, gaming, and acting.

Key words: playing/gaming, romanticism, tragic character, making choices

Tomasz Gruszczyk

Le jeu avec le romantisme

Résumé

L'article constitue une tentative de présenter et de décrire le retour du paradigme romantique et symbolique dans la culture contemporaine dans une forme singulière – dans l'art ou le jeu. L'auteur illustre ce problème grâce à la narration interactive de A. Słodownik, M. Danielewicz et M. Szota *Cendres et Diamant*, étant une adaptation numérique – possible à reconstruire – du film d'Andrzej Wajda *Cendres et Diamant* (aussi l'adaptation de l'ouvrage littéraire de Jerzy Andrzejewski). Ce jeu numérique se sert de l'intrigue et des personnages d'Andrzejewski et de Wajda, mais elle adapte un certain problème, la vision, l'idée, la conception du monde ainsi que les valeurs humaines et éthiques provenant de la tradition romantique. Elles ont été appliquées aujourd'hui dans la mécanique du jeu pour créer le héros – et un joueur – un personnage tragique, emprisonné dans le monde des mythes romantiques, qui n'est pas capable de faire un choix judicieux. L'interprétation proposée par l'auteur permet au joueur de juxtaposer les symboles et les mythes romantiques avec les textes contemporains et les ouvrages performatifs (individuels et collectifs), en constituant les exemples de jouer et d'agir.

Mots clés : jeu/manipulation, romantisme, personnage tragique, faire des choix